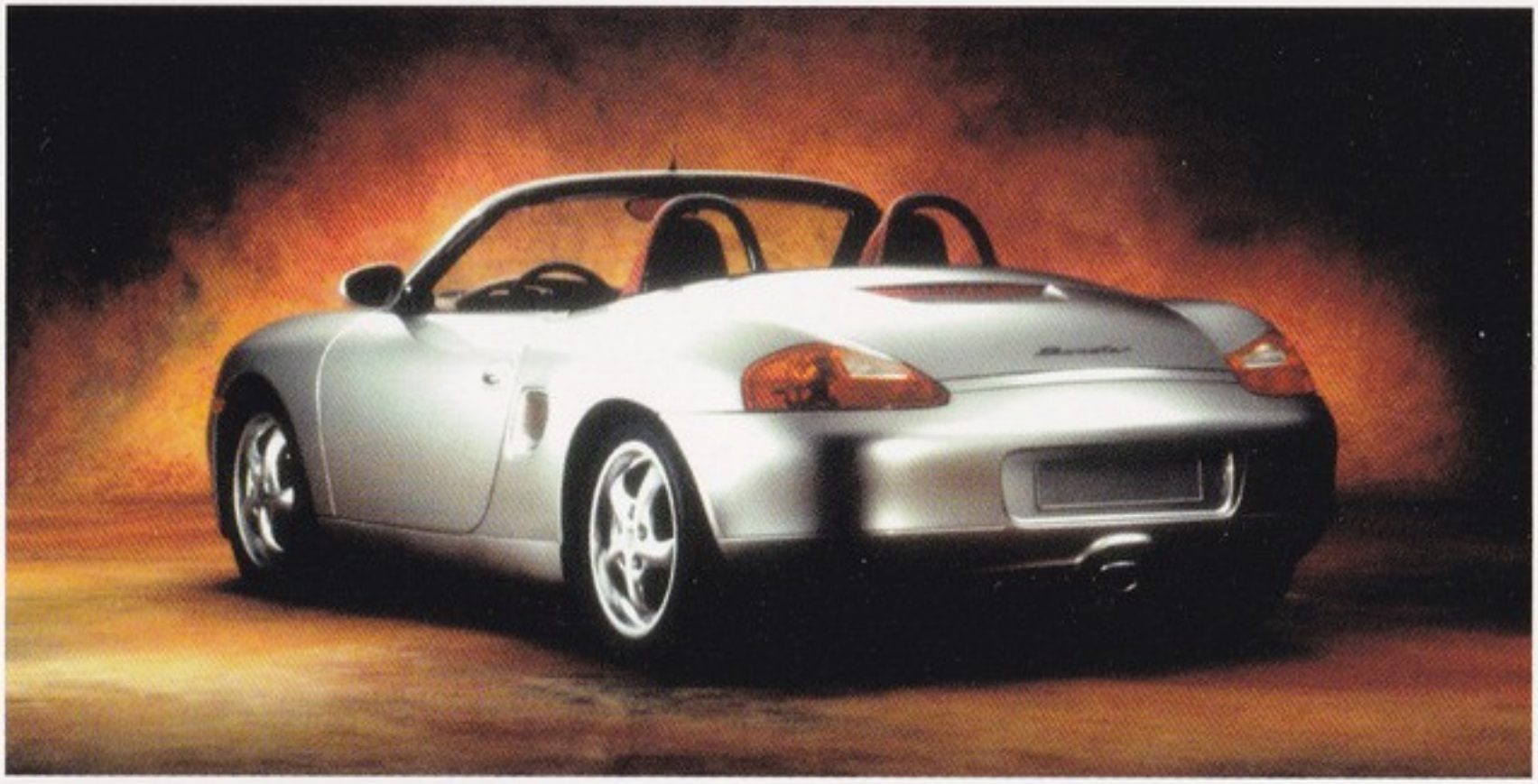
PORSCHE



PORSCHE Challenge™

お問い合わせ先
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター　TEL 03-3475-7444
ゲームの内容、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予め、ご了承ください。

For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 1ブロック

特製コントローラ SLPH00001[（株）ナムコ]対応

SIPS 60016

Porsche Boxster

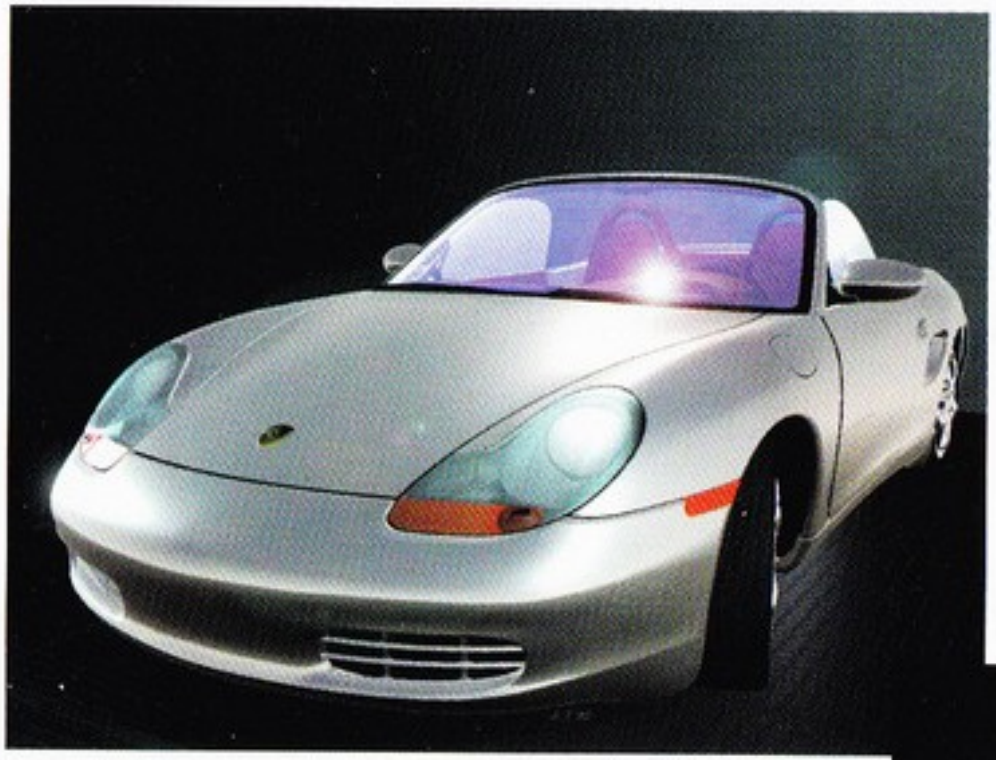
普通のレースゲームとは一味違った操作感覚で、より実車に近い感覚でレースを楽しむことができる。トリックの多いレースゲームとは違い、本物のテクニックを身につけたものだけが勝ち残れるのだ。

PORSCHE

Challenge™

Instruction

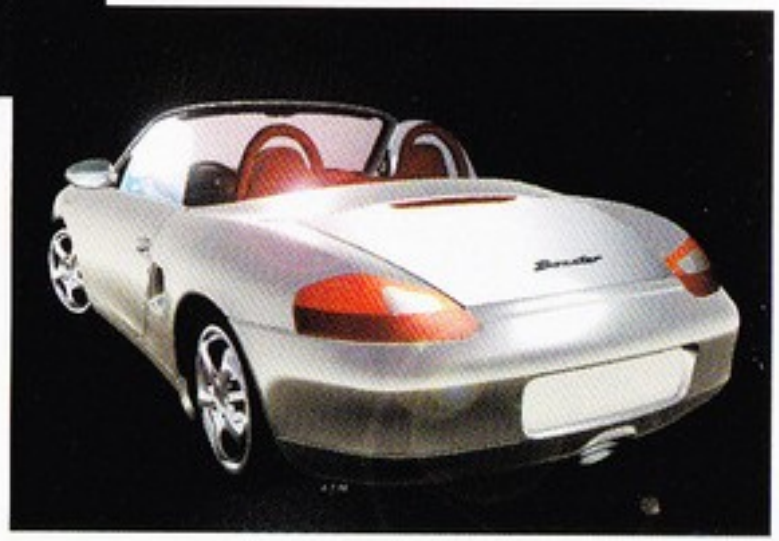
Boxster



Porsche Boxster Spec

エンジン

タイプ	水平対向（ボクサー）
気筒	6
気筒あたりバルブ数	4
排気量	2,480cc
ボア／ストローク	85.5mm/72.0mm
最高出力(DIN)	150kW(204PS)
出力時回転数	6,000rpm
最大トルク	245Nm
最大トルク時回転数	4,500rpm
圧縮比	11.0 : 1



走行性能　マニュアル／ティプトロニックS

最高速度	240km/h／235km/h
0-100km/h	6.9s／7.6s

車両寸法

全長	4,315mm
全幅	1,780mm
全高	1,290mm
ホイールベース	2,415mm
最低地上高	95mm

Porsche Challenge Contents

Controller Operation.....04
操作方法

Main Menu.....06
メインメニュー

1player.....08
1人用モード

2players.....14
2人用モード

Character Description.....16
キャラクタ紹介

The Tracks.....20
コース紹介

Technics.....25
テクニックその他

Credits.....28
スタッフ

ごあいさつ

このたびは「Porsche Challenge」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。ゲームを始める前にはこの解説書をよくお読みになって、正しい使用方法でプレイしていただくと、より一層楽しく遊ぶことができます。なお、この解説書は大切に保管してください。

Controller Operation

操作方法

このゲームは通常のコントローラの他に、ネジコンでもプレイができます。ネジコンを持っている方は、ネジコンでもプレイしてみましょう。

コントローラ

メニュー画面では方向キー、○、×ボタンしか使用しません。
なお、ボタンはOptionで自由に変更することができます。

L2ボタン
レース中：視点変更

L1ボタン
レース中：シフトダウン

R2ボタン
レース中：使用しません

R1ボタン
レース中：シフトアップ

△ボタン
レース中：バックギア

○ボタン
レース中：ハンドブレーキ
メニュー画面：決定

×ボタン
レース中：アクセル

□ボタン
レース中：ブレーキ

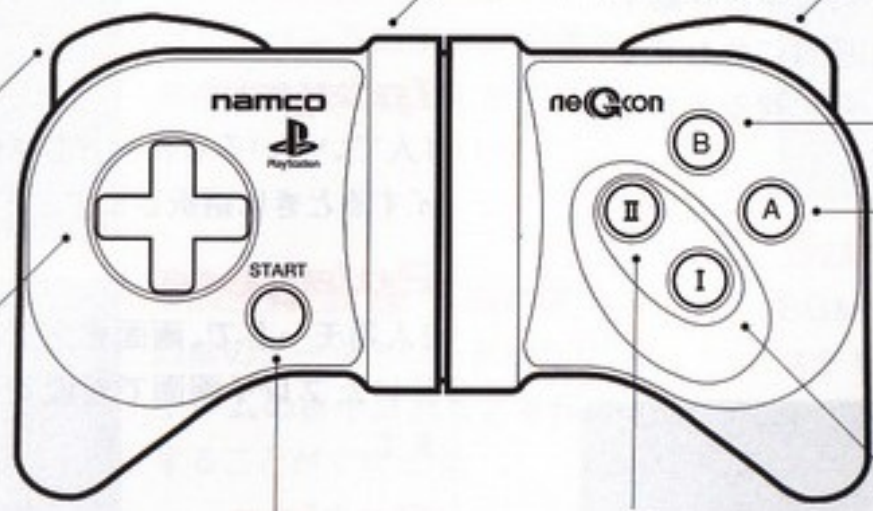
方向キー
上／レース中：クラクション
　メニュー画面：カーソル上移動
下／レース中：バックミラー
　メニュー画面：カーソル下移動
左／レース中：左に曲がる
　メニュー画面：カーソル左移動
右／レース中：右に曲がる
　メニュー画面：カーソル右移動

スタートボタン
レース中：ポーズ

セレクトボタン
レース中：使用しません

ネジコン

ネジコンを使用してレースを始めると、マシンはコントローラのときより小回りで曲がれます。この感覚を覚えることが大切です。



左右ねじり
レース中：ハンドル

Rボタン
レース中：シフトアップ

Bボタン
レース中バックギア

Lボタン
レース中：シフトダウン

Aボタン
レース中：ハンドブレーキ
メニュー画面：決定

Iボタン
レース中：アクセル
メニュー画面：キャンセル

Ⅱボタン
レース中：ブレーキ

方向キー
上／レース中：クラクション
　　メニュー画面：カーソル上移動
下／レース中：バックミラー
　　メニュー画面：カーソル下移動
左／レース中：視点変更
　　メニュー画面：カーソル左移動
右／レース中：視点変更
　　メニュー画面

スタートボタン
レース中：ポーズ
メニュー画面：OptionのController Configのときに使用

ネジコンのボタン変更時の注意

Optionに入りController Configの“Calibrate”では、ネジコンのねじり角度などを調節することができます。ねじり部分のセンター位置、ねじり部分の最大ねじり角度、Iボタンの最大ストローク、Ⅱボタンの最大ストロークを決定します。センター位置以外は、パーセント数値で表示され、この数字を大きく設定するとそれだけ大きな動作が必要になってくるということを示しています。

neGcon™ ネジコン

neGcon は(株)ナムコの商標です。

Main Menu

メインメニュー

各メニューでは選ばれている項目がブルーの文字になります。方向キーを押すとこのブルーの文字が移動するので、選択したい項目に合わせて○ボタンで決定し、前に戻るときは×ボタンを押します。

1player

1人でいろいろなモードをプレイするときに選択します。

2players

2人用モードで、画面を上下に分けたプレイ画面で対戦できます。

Option

さまざまなゲーム環境を設定するモードです。

ゲームのはじめ方

PlayStation本体の取扱説明書に従い、「Porsche Challenge」のディスクをPlayStation本体にセットして電源を入れます。そうするとタイトルが表示され、オープニング、メインメニューの順で表示されます。オープニング中に何かボタンを押すと、すぐにメインメニューに移ることができます。

High Scores

コースレコードとラップタイムを確認できます。タイムは保存することができます。

Controllers

コントローラのボタン配置を自由に変更することができます。

Memory Card

以前のデータをロードしたり、ゲームの途中経過などを保存することができます。

Option

このモードではコントローラのボタン配置を変更したり、各コースで記録したコースレコードやラップタイムなどの確認することができます。

Sound

BGMや効果音の音量調節と、ステレオかモノラルかの出力を選択できます。

Center Screen

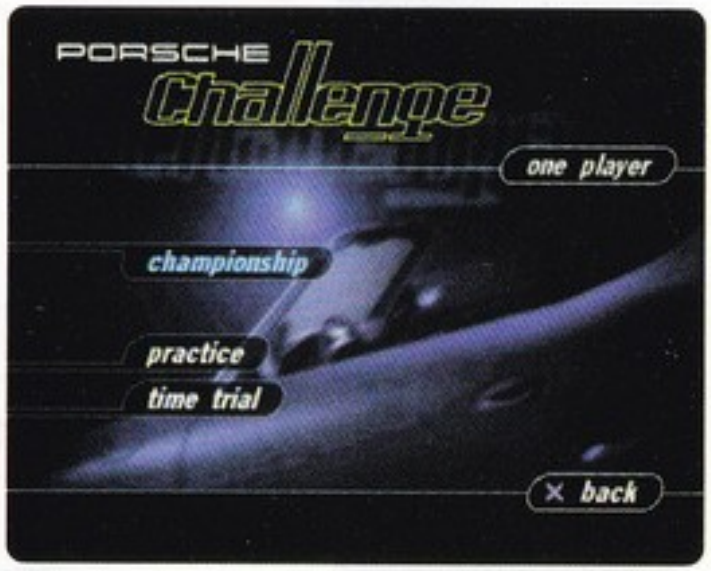
ゲーム画面を、テレビ画面の中央で見られるように調節することができます。

View Boxster

"BOXSTER"のデザインスケッチや実際に走っているもようを見ることができます。

1player
1人用モード

このゲームのメインになるのはChampionshipで、12コースを走り抜き、すべてのコースで優勝を目指すモードです。その他では、練習モードやタイムアタックができます。



Championship

このゲームでは1つのコースにNormal、Long、Interactiveの3タイプのバージョンがあり、それぞれを4コース走って合計で12コースになります。

Practice

練習モードで、コースは自由に選択でき、自由に走る周回数を変えることができます。

Time Trial

規定周回数のタイムを計るモードで、プレイヤーのマシン1台で走ります。コースは自由に選択することができます。

メモリーカードを用意

Championshipの途中経過やコースレコードなどはメモリーカードに保存しておくことができます。以前にセーブしたデータがあるときには、PlayStation本体の電源を入れる前にメモリーカードを差し込んでおくと自動的にロードされます。また、Time Trialで記録したタイムはOptionのMemory Cardを選択してセーブしておく必要があります。

プレイ画面の見方

このゲームのプレイ画面は、よくあるタイプのレースゲームとは少し違っています。相手の動きを見るレーダーと、画面の右下にはタコメーターなどがアップで映し出されます。

●現在の位置
●タイム
●残りタイム
●残りラップ数
●レーダー
●スピードメーター
●タコメーター
●現在のギア

タコメーターは、針が指す部分が丸いアップ画面になっていて、その下がスピードメーター、右上が現在のギアになっています。

レーダーの見方

円の中心の点がプレイヤーを示し、相手の車を色の着いた点で示します。相手の車と距離があるときには円が二重になります。

1player Championship

このゲームのメインとなるモードです。このモードで基本となるコースは4つあり、それぞれが3つのバリエーションを持っており、合計で12コースを走ってすべてのコースで1位をとらなければなりません。

Championshipモードの進め方

キャラクタの選択

使用するキャラを選び、ギアチェンジのマニュアルかオートマチックかを選択します。

ゲームタイプの選択

レースの難易度とドライビングモードの選択をしてゲームを開始します。

プレイ視点の切り換え

プレイ画面は3つのタイプから選択できます。いろいろと試してもっとも走りやすいものを選びましょう。

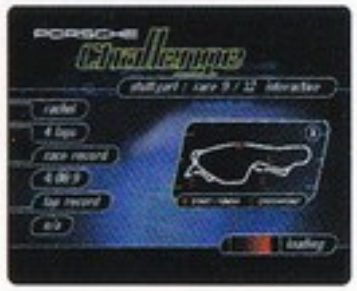
12コースの制覇を目指す

1つのコースには、Normal、Long、Interactiveの3つのバリエーションがあります。基本コースは4つあるので合計で12コースとなります。この12コースすべてで1位をとらなければならないので各コースを十分に覚える必要があります。

コースが3タイプに変化

Normal

Long



Interactive

各コースをNormal、Long、Interactiveの順で走っていきます。コースの難易度もこの順番で上がると思ってください。

ArcadeとSimulationの違い

ドライビングモードのArcadeとSimulationのもっとも大きな違いは、相手の車の抜きやすさにあります。Arcadeのほうが抜きやすくなっていますので、相手の車にジャマされたくないときにはArcadeを選択しましょう。ゲームはどちらでクリアしてもエンディングなどには関係ありません

1player Practice

1つのコースを、通常のレースのように合計6台で走るモードです。このモードのコースはChampionshipのクリア状態で変化し、初期状態では基本4コースのNormalコースしか選べません。

Practiceモードの進め方

キャラクターの選択

使用するキャラを選び、ギアチェンジのマニュアルかオートマチックかを選択します。

ゲームタイプの選択

レースの難易度とドライビングタイプを選択します。

コースの選択

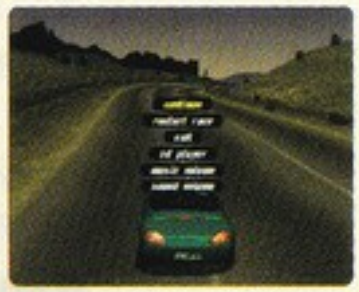
走りたいコースを選択してレースを開始します。

1player Time Trial

走りたいコースをプレイヤーの車1台で好きなだけ走ることができるモードです。Practiceと同様にコースはChampionshipのクリア状態で変化します。

ポーズメニュー

レース中にスタートボタンを押すとポーズがかかり、メニューが表示されます。このメニューではいろいろな設定が可能です。レースを途中で止めるときもポーズを使い、Time Trialではポーズをかけて終えるようにします。



Time Trialモードの進め方

キャラクタの選択

使用するキャラを選び、ギアチェンジのマニュアルかオートマチックを選択します。

ゲームタイプの選択

レース難易度と、ドライビングタイプを選択します。

コース選択

走りたいコースを選択してゲームを開始します。

2players
2人用モード

2人用モードでは、ChampionshipとSingle Raceのモードがプレイできます。どちらのモードでもコースには2台の車しかなく、1P側と2P側の2人のプレイヤーだけで、画面を上下に分割した画面での対戦となります。

2playersモードの注意点

2playersモードでプレイするときには、あらかじめ2P側にコントローラを差し込んでおく必要があります。そうしないとメインメニュー画面に2playersのモードが表示されないので注意しましょう。

2playersモードの進め方

1Pキャラ選択

1P側の使用するキャラを選択し、ギアチェンジのマニュアルかオートマチックかを選択します。

2Pキャラ選択

2P側の使用するキャラを選択し、ギアチェンジのマニュアルかオートマチックかを選択します。

ゲームタイプ選択

レースのいろいろな設定を行ってからレースを開始します。

ゲームタイプ

ドライビングタイプやハンデなどの設定ができます。Championshipを選択したときにはこのあとすぐにレースになりますが、Single Raceを選択したときにはコースを選択してからレースを開始します。

①すべての設定がすんだら、カーソルをここに合わせて次へ進んでいきます。
②ドライビングタイプのArcadeかSimulationかを選択をします。
③ゲームタイプのChampionshipかSingle Raceかを選択します。
④先頭を走る車の最高速度が落ちる機能のon／offができます。
⑤1P側にハンデがつけられます。設定した時間だけスタートが遅くなります。
⑥2P側にハンデがつけられます。設定した時間だけスタートが遅くなります。

Character Description

キャラクター紹介

レースの参加している車はすべてBOXSTERですが、運転しているのはすべて違うキャラクターです。キャラクターには相性があり、キャラクターによっては抜きにくいキャラクターがいたりするのも特徴になっています。

キャラクター選択の違い

キャラクターはいろいろな場面でしゃべります。この声が特徴のあるものとなっているので、レースを盛り上げる効果があります。車自体の挙動にも若干違いがありますが、誰かが有利ということではありません。

国籍：アメリカ
年齢：28歳
職業：キックボクサー
ドライビングスタイル：普段はリラックススタイルだが、レース中は一転してアグレッシブな走りになるので関わらないほうが身のためだ

Dan
ダン

国籍：イギリス
年齢：25歳
職業：DJ
ドライビングスタイル：シンプルなドライビングスタイルで基本に忠実な走りをする。ハンドブレーキの使い方のうまさは特筆もの

Beats
ビート

国籍：日本
年齢：17歳(免許証は？)
職業：ハッカー
ドライビングスタイル：クールに！ そして大胆に！ を信条とした走りは、彼の性格をよく表すものになっている

Taka-bo
たか坊

Character Description

国籍：フランス
年齢：26歳
職業：記者
ドライビングスタイル：レース中はじゃじゃ馬のように走り、勝利への執着心が物凄いことをうかがわせるが、普段は非常に冷静な女性だ

Nikita
ニキータ

国籍：イタリア
年齢：23歳
職業：メカニック
ドライビングスタイル：基本的にはテクニシャンなのだが、冷静さを欠き感情的になってしまったときの走りはまったく予測不可能

Marco
マルコ

国籍：スウェーデン
年齢：19歳
職業：モデル
ドライビングスタイル：かなりお嬢様的な走りをするので、走りの予測が困難だ。レース中には、できるだけ関わらないのがベストか…

Rachel
レイチェル

キャラクターの相性

各キャラクターには相性があります。この相性がいいほどすんなりと抜いていくことができます。逆に相性が悪いと、ブロックされたり、後ろからクラクションを鳴らしてあおられてしまうこともあります。

	Dan	Beats	Taka-bo	Nikita	Marco	Rachel
Dan		◎	■	▒	○	♥
Beats	◎		○	▒	■	♥
Taka-bo	◎	▒		○	■	♥
Nikita	○	♥	♥		♥	◎
Marco	●	♥	◎	■		◎
Rachel	◎	♥	■	●	▒	

表中の記号
表は横の列で各キャラの相性を見てください。

●：非常によい
○：よい
▒：普通
■：嫌い
◎：非常に嫌い
♥：好き

The Tracks
コース紹介

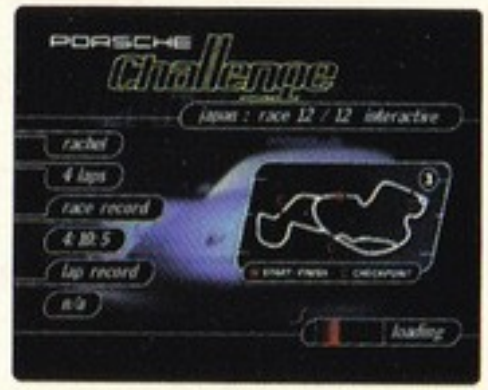
コースは世界の4個所を舞台に設定されています。1つのコースには3つのバリエーションがあり、Championshipでは順番に走破していくことになります。なお、忠実に再現された風景を楽しむのもおもしろいでしょう。

Normalコース
比較的短いコースになっていて、難易度は低いものになっています。

Longコース
Normalコースよりは長く、少し難易度が上がっています。

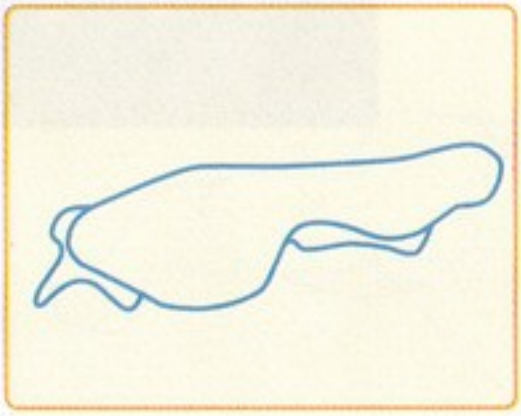
Interactiveコース
障害物への対処で分かれ道が変化します。臨機応変な走りが必要です。

マップ中の記号
レースが開始される前に表示されるマップ中の記号は、丸に三角が入っているものがスタートとゴールを示し、Cはチェックポイントを示しています。一定時間内にチェックポイントを通過するとタイムが毎回加算されていきます。加算されるタイムは難易度によって異なります。



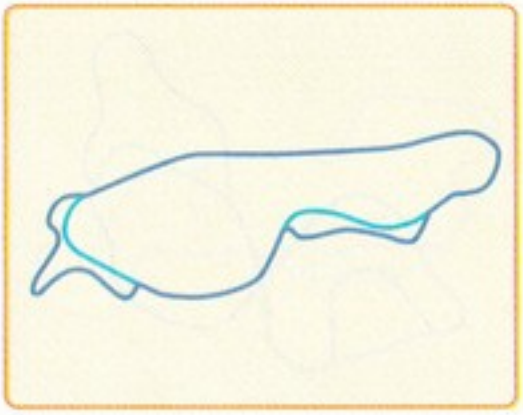
The Tracks Stuttgart

ドイツの南部に位置する工業地帯のStuttgartが舞台になっていて、緑の多いのが特徴になっています。Normalはそれほど難しくはないですが、Interactiveではかなりの難易度になります。



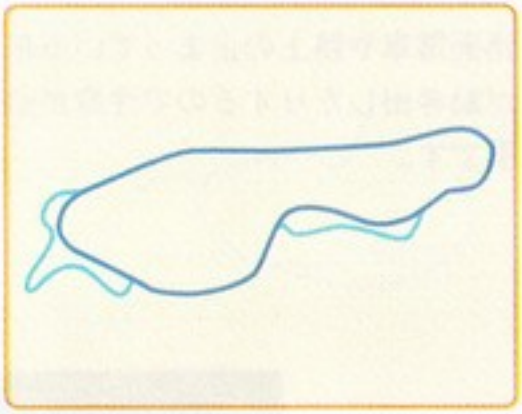
Interactive

分かれ道などをよく確認しながら走ることが大切になってきます。



Long

ヘアピンや直角カーブなどがあり、難しさが増していきます。



Normal

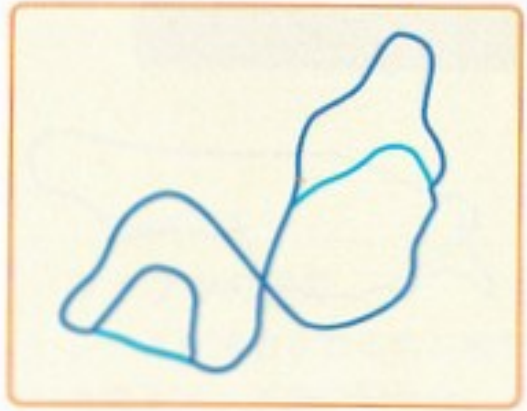
もっとも簡単なコースの1つで、車の特性をつかむのにはぴったりです。

The Tracks USA

アメリカが舞台になっていて、路肩にいる警察がアメリカであることを物語っている感じです。このコースの特徴は路面電車が走っていることで、この電車がいつも動いているのでうまくよけることが大切です。

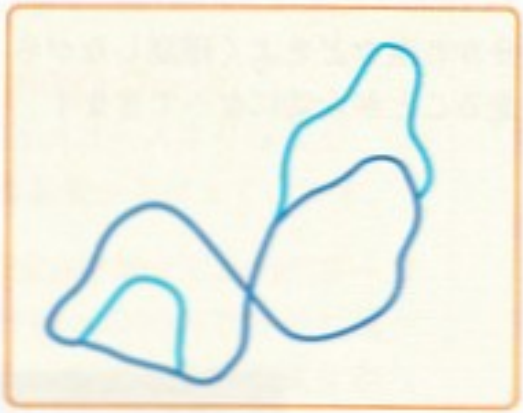
Interactive

路面電車や路上の止まっている車が動き出したりするので注意が必要です。



Long

少し距離が長くなり、シケインのようなカーブが追加されます。

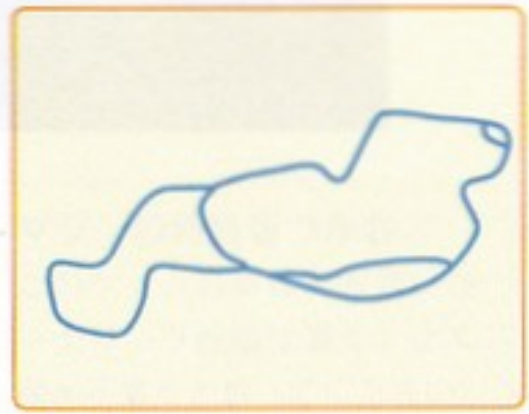


Normal

大きなカーブが多いので、そういったカーブの曲がり方を覚えましょう。

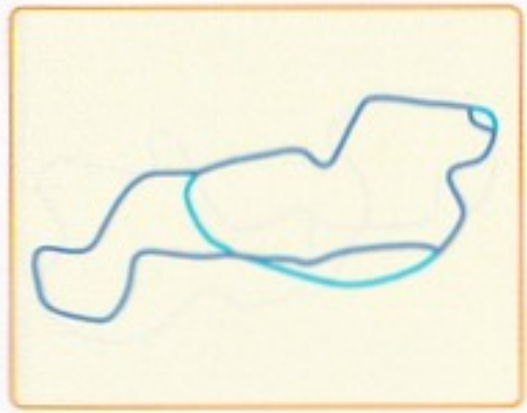
The Tracks Japan

日本が舞台になっているコースで、首都高などが題材になっています。道幅が広いのが特徴になっていますが、コースはかなりテクニカルでハンドブレーキを使ったコーナリングなどが必要になってくるでしょう。



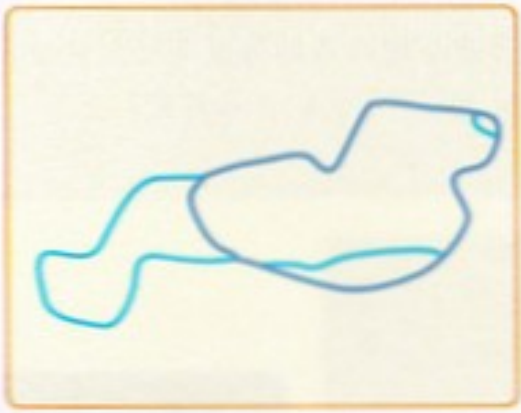
Interactive

分かれ道が突然現れたりするので、十分に注意して走りましょう。



Long

距離が長くなり、夜の首都高を走っている感じで走ることができます。

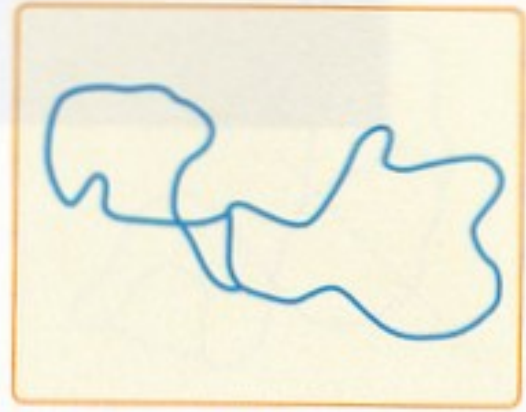


Normal

コースは短めですが、曲がり切れないようなコーナーが多いところです。

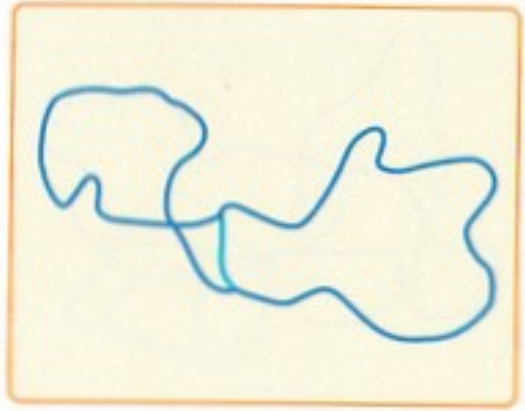
The Tracks Alpine

アルプス山脈を舞台にしたコースで、雪の積もった景色が印象的です。路肩には凍結した雪があり、コースアウトすると車が滑ってしまいます。できるだけコースアウトしないように走ることを心がけましょう。



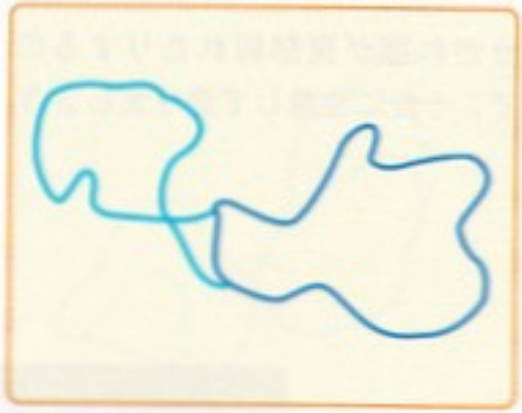
Interactive

近道が現れる周回がありますが、見逃してしまいがちです。



Long

凍結した路面があり、正確なコーナーリングを要求されます。



Normal

最終コーナーの起伏でのスピード調節が、かなり大切なコースです。

Technics
テクニックその他

ここで少しだけテクニックを紹介します。気持ちよく走るために覚えておきたいものを紹介しますので、ぜひ覚えて使ってみてください。速く走ることができれば、このゲーム独特のドライブ感を楽しむことができます。

マシンの特性をつかむ。

このゲームの車は基本的にコーナリング性能は高く、よく曲がる車だと思ってください。しかし、当然オーバースピードでは曲がり切れないコーナーがあり、そのコーナーでのマシンコントロールを覚えていきましょう。

Interactiveコースのポイント

このコースの特徴は障害物などに衝突したりすると、分かれ道や近道ができたりして、コースが毎回変化することです。マイカーだけでなく、コンピューターカーがぶつかってもコースが変化してしまいます。

近道が存在する

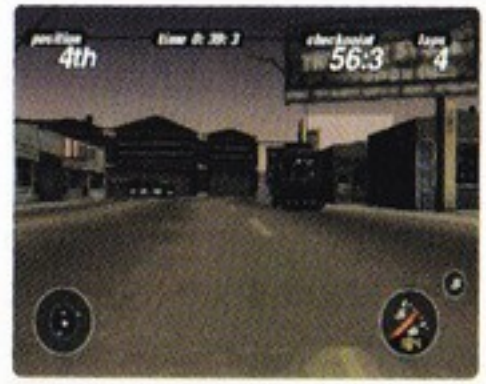
通常は閉まっている門が開いていたりしたら、それは近道です。それを見落とさないように走ることを覚えておきましょう。

門が閉じている

門が開いている

後続車をブロック

ゴール手前では相手の車が、プレイヤーの直後に迫っていることが少なくありません。油断をしてしまうと、ゴール直前で抜かれてしまうことがあるので、相手に抜かせないテクニックを身につけておくと有効です。

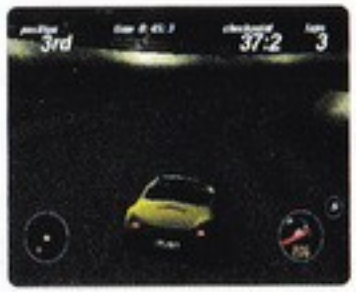


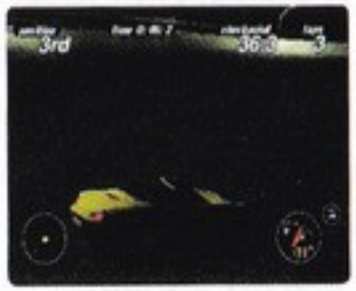
障害物をチェック

パイロンなどは近道などのカギとなっていることがあるので必ずチェックしましょう。それと、動く障害物には十分に注意してうまくよけていけるテクニックを身につけることが必要になってくるでしょう。

コーナーリングのテクニック

通常はコーナーリングは、コーナーに入ったらアクセルを放して少し減速して、再びアクセルを踏み込むとうまくコーナーリングできます。





スピンターン

ハンドルを切った状態でサイドブレーキを使うとスピンターンになり、車がスピンをするように向きを変えます。曲がる角度はサイドブレーキを使う時間で調節します。その時間は本当に短い時間で十分です。

セーブの方法

Championshipでは4コースを走り終えるごとにセーブをすることができます。Time Trialモードでは、電源を切る前にセーブしておかないと記録を残すことができないので、更新したときには必ずセーブしましょう。

Championship

Time Trial

Credits
スタッフ

Created by	SCEE Internal Development-TEAM io
Senior Programmers	MARK GREEN, RICHARD LEE, ALLAN MURPHY
Programmers	MICHAEL BRAITHWAITE, PAUL STAPLEY
Lead Artist	JASON MILLSON
Graphic Artists	SAM COATES, DAVID HAMBLIN, RAVINDER SINGH
Assistant Producer and Manual	RIK SKEWS
Internal Development Manager	PASCAL JARRY
Additional artwork	JULIAN HUGHES-WATTS, MARK PRETTYMAN, ALESSANDRO TENTO
Music and Sound design	JASON PAGE
QAManager	TONY BOURNE
Head of Internal Testing	STEVE ARCHER
Lead Internal Tester	JIM McCABE
Internal Testers	DOMINIC BERZINS, BRADLEY DAVEY, CHRIS MOSELEY, ALAN STUBBS, MARTIN WATERFIELD.
Marketing	SPENCER CROSSLEY
Packaging & Manual Design	NADIM OTHMAN

日本版製作マネージメント:Yeon Kim 〈(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント〉

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SIPS 60016

©1997 Sony Computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited)

1997 All rights reserved. All rights in the Porsche name are licensed by and reserved to Porsche Aktiengesellschaft. Porsche and the Porsche crest are registered trademarks of Porsche AG.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.